Labyrinth Caché

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega (réécriture complète d'un logiciel de l'association Enseignement Public et Informatique ; portage initié par la société Apple, en partenariat avec les CRDP de Paris et Versailles pour le CD-Rom *Des logiciels libres pour l'école primaire*).

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Taille du fichier : 5 000 Ko

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X, Windows

Site dédié : http://www.projectomega.com

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

Discipline : découverte du monde (structuration de l'espace, latéralisation, acquisition d'un vocabulaire adapté)

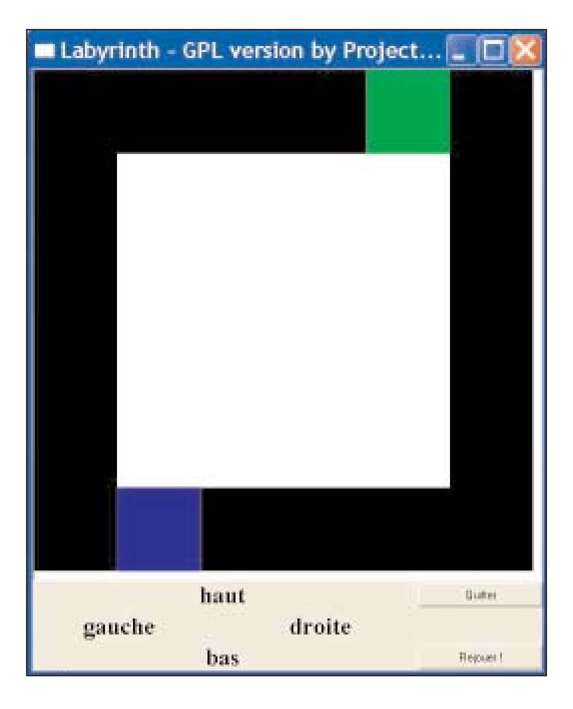
Genre : éducatif

Descriptif : *Labyrinth Caché* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit de trouver son chemin au travers d'un labyrinthe et de rallier un point déterminé. Les chemins des labyrinthes ne sont pas visibles si bien que la progression se fait par "essais-erreurs". Les configurations de jeu sont de plus en plus complexes à mesure que le joueur parvient au but et enchaîne les parties.

Auteur : Frédérique Mayeux

2. Tutoriel (mode d'emploi)

Page d'accueil



La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur utilise les flèches directionnelles du clavier pour déplacer le carré bleu jusque sur le carré vert. Lorsque le déplacement est impossible, l'élève doit trouver une issue poistive en essayant successivement différentes directions.



Lorsque le but est atteint, un signal sonore (applaudissements) se fait entendre et un texte de félicitation s'affiche ("Bravo ! !").

L'élève peut faire une nouvelle partie en cliquant sur le bouton "Rejouer !"

À mesure que le joueur accumule les victoires, les configurations de jeu sont de plus en plus complexes.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Labyrinth Caché

Présentation

- disciplines : découverte du monde, mathématiques, maîtrise de la langue
- niveaux concernés : GS, CP, CLIS
- descriptif : résolution de problème
- référence aux programmes officiels : résoudre des problèmes non numériques
- prérequis : associer le sens de déplacement du carré à l'orientation des flèches directionnelles du clavier, utiliser avec aisance le logiciel *Labyrinth*
- objectifs cognitifs : savoir émettre des hypothèses et les expérimenter
- objectif méthodologique : utiliser les flèches directionnelles
- temps imparti : selon le niveau et le projet, 4 à 7 séances de 20 minutes

Déroulé pédagogique

- modes d'utilisation : travail individuel ou collectif

- déroulé des étapes :
  - Un groupe expérimente le logiciel et en cherche le fonctionnement pour en rendre compte à l'ensemble de la classe.

  - Le groupe de test explique le fonctionnement du logiciel à l'ensemble de la classe en utilisant un vocabulaire adapté. Il décrit en particulier les opérations à prévoir lorsque le carré ne peut pas avancer.

  - Les élèves utilisent *Labyrinth Caché* à 2 sur un ordinateur, dans le cadre des ateliers et d'un contrat de travail.